



## Genially Template



### ОСНОВИ

Безплатен шаблон в Genially за линейна структура.

**Визуален преглед и логическа карта:** Шаблонът за линейна стая за бягство на Genially предлага ясен, стъпка по стъпка път, където всеки пъзел води директно към следващия. Структурата работи като насочвана сюжетна линия: играчите решават едно предизвикателство, отключват следващия екран и продължават напред без разклоняващи се пътища. Тази логическа карта помага на създателите да видят как всяка стъпка е свързана, така че играчите винаги знаят какво да правят след това, без да се изгубят.

**URL / Достъп:** <https://genially.com/fr/modele/escape-room-genial/>



### ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

**Многоезична поддръжка:** английски, френски, италиански, испански, холандски и португалски език.

**Технически изисквания:** Работи на компютър или лаптоп и е необходим Genially акаунт.

**Адаптации за потребители на SLD:** Този шаблон на Genially може да помогне на хора със специфични обучителни затруднения, защото неговата проста, стъпка по стъпка структура намалява претоварването и им помага да се съсредоточат върху една ясна задача в даден момент.

**Цена и достъп Работи ли офлайн?** Не

## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1

### СТЪПКА 1:

Отворете и използвайте повторно шаблона. Отидете на страницата с шаблона, кликнете върху „Използване повторно в Genially“ (или подобно) и той ще се отвори във вашия Genially редактор като копие, което можете да редактирате.

2

### СТЪПКА 2:

Прочетете всички страници. Кликнете върху всяка страница (въведение, мисии, пъзели, край), за да разберете реда и сюжетния поток на шаблона.

3

### СТЪПКА 3:

Адаптирайте историята и инструкциите. На всеки екран кликнете върху текстовите полета и заменете примерния текст със собствената си история, описания на мисии и инструкции за играча – бъдете кратки и ясни.

4

### СТЪПКА 4:

Персонализирайте изображенията и фона. Кликнете върху изображения, икони или фонове и ги редактирайте, заменете или изтрийте, така че да отговарят на вашата тема (напр. променете замък на космически кораб).

5

### СТЪПКА 5:

На всяка страница с пъзела променете кодовете, уликите или отговорите със свои собствени:

- Заменете примерните номера/думи с вашето решение
- Коригирайте всички подсказки, така че да съответстват на новия ви пъзел

6

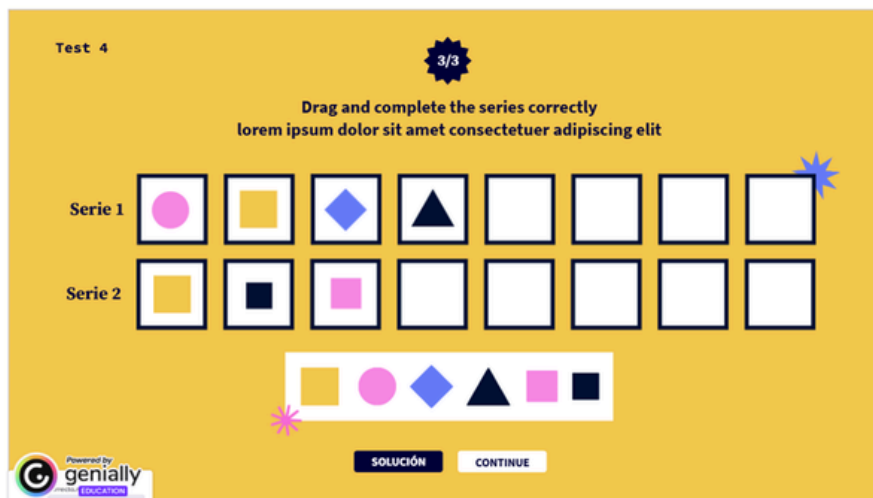
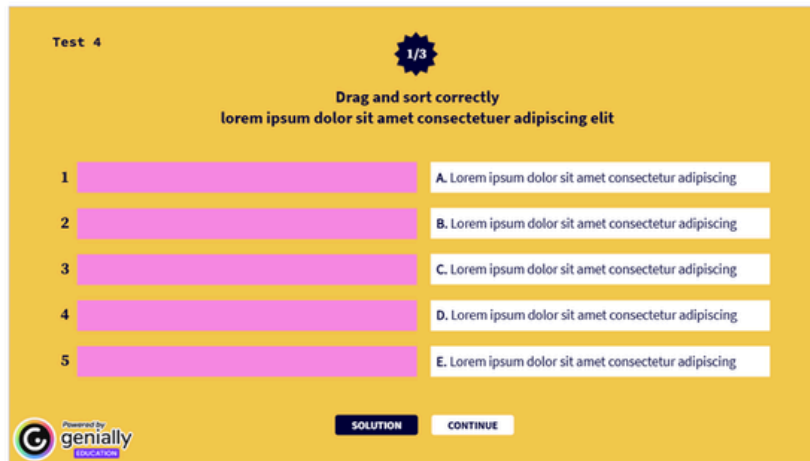
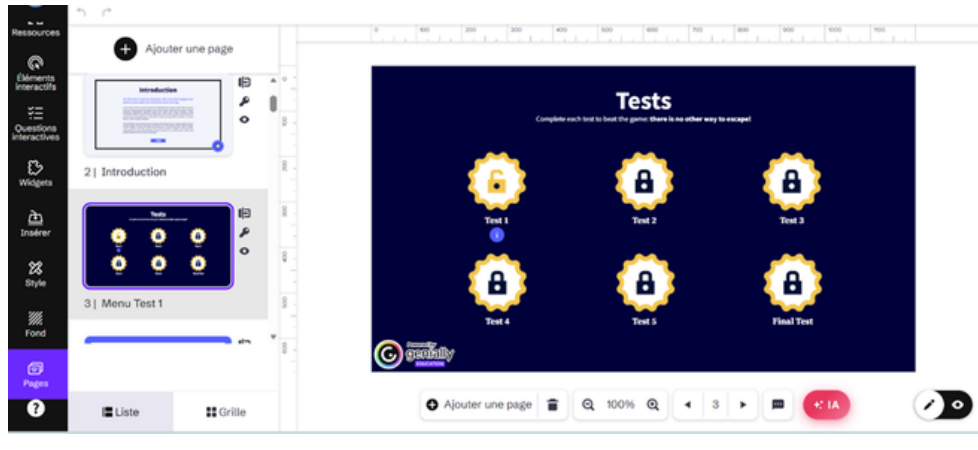
### СТЪПКА 6:

Проверете бутоните и навигацията. Кликнете върху бутоните (като „Следващ“, „Продължи“, „Назад“) и отворете тяхната интерактивност, за да се уверите, че водят до правилната страница във вашата версия (например, Мисия 1 → Пъзел 1 → Успех 1).

7

## СТЪПКА 7:

Добавете или коригирайте интерактивността (по избор). Използвайте „Отиди на страница“, „Разкриване“ или други взаимодействия, за да покажете скрити улики, да отворите нови екрани или да заключите съдържание, докато не кликнете върху нещо или не го разрешите.





## ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Планирайте последователността и структурата на пъзела
- Разработете сюжет, обстановка и герои
- Визуализирайте връзките между разказа и геймплея
- Добавете бележки, диалог или описания на сцени



## СЪВЕТИ ЗА СЪЧЕТАВАНЕ НА СЮЖЕТ И ИГРОВИ ПРОЦЕС

1. **Свържете всеки пъзел с мисията на историята:** Накарайте всяко предизвикателство да се усеща като част от повествованието – например „декодирайте дневника на капитана“ вместо „решете този код“
2. **Използвайте въведението на всеки екран, за да придвижите сюжета:** Преди всеки пъзел добавете кратък ред, който обяснява какво се е случило и защо следващата задача е важна.
3. **Поддържайте визуалните елементи в съответствие с темата:** Съчетайте фонове, икони и цветове със света на историята, така че играчите да се чувстват потопени от екран на екран.
4. **Разкривайте улики по начин, ориентиран към историята:** Използвайте взаимодействието „Разкриване“, за да покажете скрити бележки, тайни отделения или съобщения на героите, които се усещат като естествени моменти от историята.
5. **Използвайте повторно герои или повтарящи се символи:** Оставете героите да „говорят“ чрез текстови полета или покажете символи в пъзелите, за да създадете приемственост и напрежение.
6. **Накарайте финалния пъзел да свърже всичко заедно:** Проектирайте последното предизвикателство така, че да използва информация или елементи от историята, въведени по-рано, давайки на играчите задоволително усещане за завършек.



## ПРЕДИМСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

ВЪЗМОЖНОСТИ	СЛАБОСТИ
Ясна, линейна последователност	Без разклоняващи се пътища
Лесен за бързо персонализиране	Ограничено разнообразие на пъзелите
Визуално ангажиращ	